

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI
VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME***

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling

Oleh:

**SEPTIANA
NPM: 1511080301**

Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI
VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME***

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling

Oleh:

SEPTIANA

NPM: 1511080301

Jurusan :

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd

Pembimbing II : Andi Thahir, M.A.,Ed.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan juga bertujuan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui Ahli media, Ahli materi, Ahli bahasa dan respon peserta didik terhadap video yang dikembangkan. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan metode *ADDIE*. Prosedur pengembangan media layanan informasi video dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: Tahap *Analyze* (analisis), Tahap *Design* (perancangan), Tahap *Development* (pengembangan), Tahap *Implementation* (implementasi), dan Tahap *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian yang diperoleh antara lain: (1) Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*. (2) Tahap Desain, pembuatan media menggunakan *Adobe Premiere* serta aplikasi bantuannya yaitu *Adobe After Effect* dan *Adobe Audio Audition*. (3) hasil penilaian para ahli media mencapai persentase rata-rata 91,75%, ahli materi mencapai persentase rata-rata 94,88%, dan ahli bahasa mencapai persentase rata-rata 100% maka dapat disimpulkan media yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media layanan informasi. (4) Uji coba lapangan, berdasarkan hasil analisis respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata 93,13% dan pada uji lapangan memperoleh persentase rata-rata 90,07% maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori sangat menarik. Kesimpulan didapat bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media layanan informasi.

Kata kunci : *Adobe Premiere*, *Media Layanan Informasi*, *Online Game*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septiana

NPM : 1511080301

Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Layanan Informasi Video Menggunakan *Adobe Premiere* Tentang Pengaruh Dampak Negatif *Online Game* Peserta Didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, September 2019

Penulis

Septiana

NPM. 1511080301



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI
VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF
ONLINE GAME**

Nama : Septiana
NPM : 1511080301
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP.1967062219940322002

Pembimbing II

Andi Thahir, M.A., Ed.D
NIP.197604272007011015

Mengetahui,
Ketua Jurusan BKPI

Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP.1967062219940322002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME**

Disusun oleh **SEPTIANA**, NPM: **1511080301**, Jurusan: **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at, 18 Oktober 2019.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Agus Fahrudin, M.Ag

Sekretaris : Mega Aria Monica, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Laila Maharani, M.Pd

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Andi Thahir, M.A.,Ed.D

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ^ق
أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٣٢﴾

“dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?”

(Q.S. Al-An'am: Ayat 32)¹



¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahannya, (CV Penerbit Diponegoro, 2010)

PERSEMBAHAN

Subhanallah Walhamdulillah Wala Ilahaillah, Allahuakbar. Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda cinta, sayang dan ungkapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Ayahanda (Saifuddin), Ibunda (Lisdayati), Kakek (Asman Asnun), dan Nenek (Cik Yuning) tercinta atas segala hal yang telah kalian berikan, atas untaian do'a yang tak pernah henti, serta cinta dan dukungan hingga dapat mencapai gelar sarjana. Terimakasih atas nasehat, kasih sayang, pengorbanan dan dorongan untuk menyelesaikan karya ini. Semoga karya ini dapat menjadi salah satu wujud bakti dan ungkapan rasa terimakasih yang tak terhingga.
2. Untuk adikku tersayang Aditya Saputra, yang senantiasa memberikan semangat dan untaian do'a sehingga memberikan kekuatan dan kesabaran dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Keluarga besar uwak, mamang, bibi, ayuk, dan sepupu-sepupu tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Dan untuk almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 29 Agustus 1997. Anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Saifuddin dan Ibu Lisdayati. Pendidikan penulis dimulai dari TK Trisula dan lulus pada tahun 2002. Kemudian dilanjutkan pada jenjang SD Negeri 3 Kupang Teba dan lulus pada tahun 2009. Kemudian dilanjutkan kembali pada jenjang SMP Muhammadiyah 4 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012. Kemudian dilanjutkan kembali pada jenjang SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015.

Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam kelas E. Pada tahun 2018 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Merbau Mataram Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari. Selanjutnya penulis mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Perintis 2 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik serta hidayah-Nya berupa ilmu yang bermanfaat, kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI VIDEO ADOBE PREMIERE DAN DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME”**. Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW dan juga keluarga, sahabat, serta umat yang senantiasa istiqomah berada di jalan-Nya.

Skripsi merupakan bagian untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Hj. Rifda El Fiah, M.Pd, selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan sebagai pembimbing I terima kasih atas bimbingannya selama ini.
3. Rahma Diani, M.Pd Selaku sekertris Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

4. Andi Thahir, M.A.,Ed.D, selaku pembimbing II yang telah senantiasa memberikan masukan dan memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Khususnya Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Untuk sahabat-sahabatku tersayang Siti Mardiyati, Putri Nuraini Farazi, Dyah Puji Lestari, Susi Irma Suri terimakasih atas perhatian, dukungan, serta semangat yang kalian berikan agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga kita dipertemukan pada kesuksesan yang selalu kita impikan di masa depan.
7. Untuk sahabat-sahabatku Shella Anggraini, Vivi Dewi Andini, Suci Hartina, Eka Rizki Amelia, penulis bersyukur dapat mengenal kalian, terimakasih selalu ada saat sulit, bersyukur karena persahabatan ini masih terjalin dengan baik sejak awal perkuliahan hingga saat ini, terimakasih atas setiap dukungan serta energi positif yang kalian berikan serta terimakasih telah menjadi teman yang setia mendukung dan memberi semangat disetiap langkahku dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Untuk M. Ridho Tri Putra, S.Kom terimakasih telah membantu dalam pembuatan video skripsi ini hingga selesai.
9. Untuk teman-teman BK E 2015 yang sama-sama berjuang, serta KKN 50, dan PPL 15 semoga kita semua diberikan kelancaran dalam menyelesaikan

pendidikan ini. Terimakasih untuk setiap dukungan, motivasi dan semangat dan kebersamaan yang kalian berikan.

10. Semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah memberikan rahmat dan hidayahnya sebagai balasan atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat Khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca. Atas bantuan dan partisipasinya semoga menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik. Aamiin yarobbal'alam.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, 10 September 2019

Penulis

Septiana

NPM. 1511080301

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATAPENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media Layanan Informasi Video	
1. Layanan Informasi	14
2. Media	19
3. Media Video	21
B. <i>Adobe Premiere</i>	
1. Pengertian <i>Adobe Premiere</i>	24
2. Beberapa Fitur <i>Adobe Premiere</i>	25
3. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan	26
4. Kekurangan <i>Adobe Premiere</i>	26
C. Pengaruh Dampak Negatif <i>Online Game</i>	
1. Pengertian <i>Online Game</i>	27
2. Tipe-tipe <i>Online Game</i>	27
3. Dampak Negatif <i>Online Game</i>	29
4. Mencegah Dampak Negatif <i>Online Game</i>	31
D. Penelitian Relevan	32
E. Kerangka Berfikir	34
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	37

1. Ahli	37
2. Praktisi Pendidikan	39
3. Subjek Uji Coba	39
C. Lokasi Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	40
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	40
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	41
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	41
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
1. Instrumen Studi Pendahuluan	44
2. Instrumen Validasi Ahli	44
3. Instrumen Uji Coba Produk	44
G. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. <i>Analyze</i> (Hasil Analisis)	50
a. Analisis Kebutuhan	50
b. Analisis Spesifikasi	51
c. Analisis Karakteristik Peserta Didik	51
2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	52
a. Penyusunan Kerangka pada Media	52
b. Perancangan Penyajian Materi	55
c. Perancangan Instrumen	56
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	57
a. Pembuatan Video	57
b. Hasil Evaluasi Validator	61
c. Hasil Penilaian Angket Validasi	63
d. Revisi Pembuatan Video	68
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	70
a. Uji Coba Kelompok Kecil	70
b. Uji Lapangan	72
5. <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	73
B. Pembahasan	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	80
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Skor.....	45
2. Kriteria Interpretasi Respon Validator.....	47
3. Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik	48
4. Evaluasi Ahli Media	61
5. Evaluasi Ahli Materi	62
6. Evaluasi Ahli Bahasa	62
7. Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi.....	63
8. Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi.....	65
9. Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Bahasa.....	67
10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Peserta Didik	71
11. Hasil Uji Lapangan Peserta Didik.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	34
2. Diagram Tahapan Model ADDIE	40
3. Tampilan Pembuka	52
4. Tampilan Judul Materi	53
5. Tampilan Pengertian Online Game	53
6. Tampilan Materi Dampak Negatif Online Game.....	54
7. Tampilan Gejala Kecanduan Online Game	54
8. Materi Mengatasi Kecanduan Online Game	55
9. Tampilan Profil Penulis	55
10. Tampilan Pembuka	57
11. Tampilan Judul Materi	58
12. Isi Materi Video	58
13. Studi Kasus Kecanduan Online Game	59
14. Tampilan Materi Dampak Negatif Online Game.....	59
15. Tampilan Gejala Kecanduan Online Game	60
16. Tampilan Mengatasi Kecanduan Online Game	60
17. Tampilan Profil Penulis	61
18. Grafik Penilaian Ahli Materi.....	64
19. Grafik Penilaian Ahli Media	66
20. Grafik Penilaian Ahli Bahasa.....	67
21. Tampilan Intro Sebelum Revisi	68
22. Tampilan Intro Sesudah Revisi	69
23. Tampilan Studi Kasus Sesudah Revisi	69
24. Tampilan Judul Materi Sesudah Di Revisi	70
25. Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	72
26. Grafik Hasil Uji Lapangan.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Validasi Ahli Materi
2. Lembar Validasi Ahli Bahasa
3. Lembar Validasi Ahli Media
4. Lembar Angket Respon Guru
5. RPL
6. Lembar Angket Peserta Didik
7. Surat Balasan Peneltian
8. Analisis Data
9. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Era sekarang ini sangat pesat. Di era globalisasi teknologi berperan sangat penting, kebutuhan manusia akan teknologi juga didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Berjalan dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi seperti komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan bermacam-macam alat atau sarana, salah satunya Internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak dapat di pungkiri mempengaruhi masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak disukai oleh masyarakat. Berbagai kemudahan dapat dengan mudah ditemui hanya dengan mengakses internet. Saat ini internet telah menjadi teknologi yang sangat penting untuk berbagai aspek. Baik aspek pendidikan, aspek kebudayaan, aspek ekonomi, aspek sosial dan lain sebagainya. Teknologi informasi yang sangat berkembang pada sekarang ini mampu membawa perubahan dan memberi pengaruh terhadap kehidupan sosial.

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, internet menghubungkan ribuan jaringan komputer, dan menyediakan jumlah

informasi yang luar biasa banyaknya.¹ Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa internet merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk semua orang, khususnya bagi para peserta didik untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Sekarang bisa dibilang internet menjadi wajib bagi berbagai kelompok masyarakat terutama untuk para peserta didik. Saat ini internet jauh lebih mudah didapat dengan banyaknya bertebaran warung internet, dan di sekolah-sekolah pun telah menyediakan fasilitas internet untuk para peserta didik.

Dengan ini internet bisa digunakan oleh siapapun seolah-olah bisa menjadi bumerang terhadap individu yang menggunakan internet, karena internet tidak hanya memberikan pengaruh positif tetapi juga bisa memberikan pengaruh negatif bagi individu yang menggunakannya. Bukan hanya memberikan dampak negatif, tetapi internet dapat memberikan dampak positif. Berikut dampak positif bagi individu yang menggunakan internet:

1. Internet dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari berbagai bidang di seluruh dunia. Khususnya untuk peserta didik banyak informasi yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah yang dapat dipelajari di internet.
2. Internet memberikan kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan.
3. Sebagai sarana berkomunikasi di dunia maya. Sarana komunikasi untuk dapat bertukar informasi, dan bertukar pikiran.

¹John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 300

4. Sebagai sarana bersosialisasi, keberadaan jejaring sosial seperti facebook dan twitter bisa untuk sarana bersosialisasi dengan teman di dunia maya.

Dari dampak positif diatas, internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi individu yang menggunakannya. Dampak negatif itu muncul sebagai akibat dari penggunaan internet yang salah atau tidak bertanggung jawab dari individu yang menggunakan internet. Adapun dampak negatif yang diakibatkan oleh internet antara lain:

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu main Hp daripada melakukan hal lainnya (seperti belajar);
2. Anak kehilangan kemampuan bersosialisasi dengan masyarakat dan lebih nyaman dengan kehidupan online; dan
3. Adanya pelanggaran hak cipta.

Dari seluruh pengguna internet di Indonesia yang paling sering diakses yaitu *Facebook*, *E-mail*, *Browser* dan *Online Game*. Jumlah pemain *Online Game* di Indonesia terus meningkat tiap tahunnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah pemain *Online Game* di Indonesia meningkat antara 5-10% setiap tahunnya dimana pada tahun 2014 terdapat 25 juta orang di Indonesia yang telah bermain *Online Game*.²

Dari pernyataan di atas artinya banyak perkembangan yang sangat pesat dan signifikan mengenai jumlah pengguna *Online Game* di Indonesia setiap tahunnya. Salah satu kewajiban peserta didik yang kita ketahui yaitu menuntut ilmu dan belajar, di jaman yang sekarang ini kewajiban peserta

²Herudin, "Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online" (On-line) tersedia di: <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-doyan-main-game-online> (6 Januari 2018)

didik mulai terkikis adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, peserta didik mulai menomorsatukan bermain *Online Game* daripada belajar. Banyak peserta didik yang senang bermain *Online Game*, hal ini didukung dengan adanya warung internet dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau terhadap anak-anak remaja. Oleh karena itu, terdapat banyak peserta didik yang menyisihkan uang saku sekolahnya untuk bermain *Online Game*.

Tingginya intensitas bermain *Online Game* di Indonesia membuat individu mengabaikan serta melupakan kegiatan sehari-hari guna dapat bermain *Online Game*. Hal ini dapat memberikan dampak buruk bagi individu terutama anak-anak baik untuk dirinya sendiri, kesehatannya, emosinya, psikisnya maupun lingkungannya. Dampak bermain *Online Game* secara psikologi bagi individu antara lain adalah anak dapat menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kontrol diri, serta tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Keragaman profil psikologis yang ditunjukkan mendukung pengembangan intervensi yang disesuaikan dengan kebutuhan yang menargetkan mekanisme psikologis tertentu.³

Sifat *Online Game* yang bisa memberikan efek ketagihan bagi individu terutama anak-anak membuat mereka tidak bisa mengontrol keinginan untuk bermain sehingga menyebabkan tingginya intensitas bermain *Online Game* yang dirasakan oleh individu. Tentunya hal ini dapat berdampak dan dapat berakibat buruk bagi individu. Selain itu, berbagai *Online Game* sering kali

³ Joel Billieux, dkk, "Problematic Involvement In Online Games: A Cluster Analytic Approach" *Journal Computers In Human Behavior* 43, (2015) 242-250.

membutuhkan uang sehingga tidak dapat dipungkiri kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar memenuhi hobinya bermain *Online Game*. Perubahan perilaku terhadap individu mungkin tidak dirasakan oleh dirinya sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka terutama kepada orang tua.

Firman Allah SWT dalam surat Al-An'am ayat 32 berbunyi:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ
يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٣٢﴾

Artinya : Dan Tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka tidakkah kamu memahaminya?.

Dari surat Al-An'am ayat 32 menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *Online Game* yang bahkan dinikmati oleh sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *Online* ini. Kesenang-senangan duniawi itu hanya sebentar dan tidak kekal. Dalam sebuah pendidikan dan pengajaran selalu terdapat suatu permasalahan yang berhubungan dengan proses belajar itu sendiri. Perkembangan belajar siswa yang tidak selalu berjalan lancar dan memberikan hasil yang diharapkan adalah problema dalam pendidikan.⁴

⁴ Andi Thahir, Babay Hirdiyanti, "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Uthrujiyyah Kota Karang" *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 01, no. 02 (2014) 63-76.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling Ibu Yulia Malinda Sari, S.Pd di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada tanggal 18 Februari 2019, didapat informasi bahwa peserta didik masih kurang pemahaman terhadap pengaruh dampak negatif *Online Game*. Masih ada peserta didik pada saat jam pelajaran berlangsung tidak sedikit yang meluangkan waktu belajarnya untuk bermain *Online Game*. Peserta didik belum bisa membagi waktu antara bermain dan belajar. Masalah penggunaan *Online Game* sudah dilaksanakan tetapi belum terstruktur dengan baik. Beberapa penanganan atau tindakan pada peserta didik yaitu seperti memberikan nasehat dan sangsi. Tetapi tidak ada perubahan dari tindakan tersebut.⁵ Dari hasil wawancara tersebut, Guru bimbingan dan konseling di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih menggunakan layanan klasikal. Pengembang melihat perlu adanya inovasi-inovasi baru untuk mengembangkan media layanan informasi untuk merangsang kreatifitas, terciptanya komunikasi antara konselor dan peserta didik.

Dalam Bimbingan dan Konseling ada beberapa layanan yang dapat dipergunakan untuk menambah pengetahuan peserta didik agar paham terhadap adanya pengaruh negatif dari *Online Game*. Salah satunya yaitu pemberian layanan informasi, yang diharapkan peserta didik dapat memahami apa saja pengaruh negatif dari *Online Game* yang bisa menjadi bahan pertimbangan peserta didik untuk menentukan keputusan atau tindakan yang lebih bermanfaat di masa yang depan. Layanan informasi dapat memberikan

⁵ Yulia Malinda Sari, Guru Bimbingan dan Konseling kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Wawancara dengan peneliti (18 Februari 2019).

pemahaman kepada peserta didik yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk dapat menjalani suatu kegiatan, untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang akan kita kehendaki.⁶

Dalam surat (49) Al-Hujarat ayat (6) tentang selektif dalam menerima informasi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا
بِجَهْلَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴿٦﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang Fasik membawa suatu berita, Maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.⁷

Dalam surat (49) Al-Hujarat ayat (6) menjelaskan bahwa ada satu faktor kunci yang menjadi dasar pijakan untuk menyelesaikan masalah, yaitu informasi. Bagaimanapun seseorang mengambil keputusan berdasarkan kepada pengetahuan, dan pengetahuan bergantung kepada informasi yang sampai kepadanya. Jika informasi itu tepat, maka akan dapat diambil keputusan yang efektif, begitu pula sebaliknya.

Menurut Winkel dalam buku Sulistyarini, layanan informasi adalah layanan yang membantu untuk memenuhi berbagai kekurangan peserta didik akan adanya informasi yang akan dibutuhkan. Makna dari layanan informasi

⁶Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 259-260.

⁷Depag RI, Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Departemen RI, 2006

yaitu cara-cara dalam menyuplai kebutuhan peserta didik terhadap pengetahuan dan pemahaman akan proses perkembangan dan lingkungan.⁸

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang adanya pengaruh dampak negatif *Online Game*. Layanan ini dapat dilakukan secara klasikal maupun dalam bentuk bimbingan dengan menggunakan variasi metode. Kebanyakan memang peserta didik lebih menyukai pemberian layanan informasi yang lebih bersifat variatif seperti penggunaan media yang memerlukan banyak simbol, gambar, film, video, dan lain-lain sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk menyimak informasi yang diberikan oleh konselor. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik untuk mempermudah dan memahami berbagai informasi mengenai pengaruh dampak negatif *Online Game*.

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara guna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai suatu tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam layanan informasi memberikan keuntungan bagi guru atau konselor maupun bagi peserta didik. konselor memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi peserta didik, penggunaan media membuat peserta didik dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan.⁹

Pesatnya perkembangan ilmu teknologi dan arus globalisasi yang makin cepat pada era saat ini, banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi komputer

⁸Sulistyarini, Mohammad Jauhar, *Dasar-dasar Konseling*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h. 154

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 3

seperti *Geogebra*, *Adobe Premiere*, *Microsoft Powerpoint*, *Adobe Flash*, dan lain-lain yang sebenarnya harus sudah dapat dimanfaatkan oleh para pendidik atau konselor di Indonesia untuk mengembangkan media layanan informasi dalam bentuk video.

Dalam Bimbingan dan Konseling, video merupakan salah satu jenis strategi atau cara yaitu modeling simbolik. Menurut Pery dan Furukawa (1985) mendefinisikan modeling sebagai proses belajar observasi dimana perilaku individu atau kelompok model bertindak sebagai suatu perangsang gagasan, sikap atau perilaku pada orang lain yang mengobservasi penampilan model. Strategi ini ditampilkan melalui bahan-bahan tertulis, audio, video, film atau slide. Namun dalam penelitian ini video digunakan sebagai media layanan informasi yang berhubungan dengan pengaruh dampak negatif *Online Game*.

Berhubungan dengan teknologi yang sudah tercipta pada era sekarang ini dan masalah-masalah diatas peneliti tertarik untuk memanfaatkan dan mengembangkan media layanan informasi video dengan menggunakan salah satu aplikasi komputer sebagai pemberian layanan informasi tentang pengaruh dampak negatif *Online Game* yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan menyadari bahwa bermain *Online Game* banyak pengaruh negatifnya. Penelitian ini menggunakan aplikasi komputer *Adobe Premiere*, pemilihan aplikasi ini dikarenakan *Adobe Premiere* mampu memberikan efek-efek, grafik dan beberapa animasi yang didalamnya dapat

mencuri perhatian peserta didik dalam mengembangkan media layanan informasi.

Media layanan informasi video dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik karena menggunakan gambar, animasi, serta dilengkapi juga dengan audio. Melalui media layanan informasi video dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena dengan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri. Selain itu juga, melalui media layanan informasi video pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik. Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik melakukan penelitian tentang pengembangan media layanan informasi dalam bentuk video untuk memberikan layanan informasi agar peserta didik dapat memahami adanya pengaruh dampak negatif *Online Game*.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik banyak yang belum memahami tentang pengaruh dampak negatif *Online Game*.

2. Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung belum maksimal dalam memanfaatkan media layanan informasi.
3. Belum adanya pengembangan media layanan informasi menggunakan video tentang pengaruh dampak negatif *Online Game*.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan pengembang agar tidak terjadi adanya penyimpangan dalam penelitian, maka diberikan pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi kepada permasalahan “pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “apakah pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* layak sebagai upaya pemberian informasi tentang dampak negatif *Online Game*”?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengembangkan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik”.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil pengembangan media ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru Bimbingan dan Konseling

Sebagai salah satu referensi dan sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran yang akan menambah ilmu dan wawasan dibidang bimbingan dan konseling, guna meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling.

2. Peserta didik

Media ini diharapkan dapat membantu menambah pemahaman peserta didik tentang adanya pengaruh dampak negatif *Online Game*.

3. Sekolah

Menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan.

4. Penelitian lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media layanan informasi.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini agar lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah sejauh mana pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*.

2. Ruang lingkup subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* pada peserta didik kelas XI.

3. Ruang lingkup wilayah

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup waktu

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Layanan Informasi Video

1. Layanan Informasi

a. Pengertian Layanan Informasi

Layanan informasi adalah salah satu jenis layanan dalam Bimbingan dan Konseling di sekolah yang sangat penting dalam membantu peserta didik agar bisa terhindar dari berbagai permasalahan yang dapat mengganggu terhadap pencapaian perkembangan peserta didik, baik yang berhubungan dengan pribadi, sosial, belajar ataupun dengan karirnya. Melalui layanan informasi diharapkan peserta didik dapat menerima dan dapat memahami berbagai informasi, yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengambilan keputusan guna kepentingan peserta didik itu sendiri.¹

Menurut Wiyono, layanan informasi merupakan salah satu dari beberapa layanan yang ada di dalam bimbingan konseling. Adapun yang dimaksud dengan layanan informasi adalah segala

¹Maulidah Hasanah, “Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir Siswa Kelas XI SMAN 3 Lamongan”, h. 4. (On-line) tersedia di: <http://ejournal.unesa.ac.id> (2 Februari 2019)

keterangan yang disampaikan oleh seseorang/individu sebagai penunjang pesan yang disampaikan.²

Menurut Prayitno dan Erman Amti, ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan, yaitu:

- a. Membekali individu dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial-budaya;
- b. Memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya;
- c. Setiap individu adalah unik.³

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membekali para peserta didik dengan berbagai macam pengetahuan supaya peserta didik mampu mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupan pribadi, belajar, sosial, karir, sebagai individu, anggota keluarga, dan masyarakat.

b. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi bertujuan agar peserta didik mengetahui informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan kehidupan sehari-hari dan perkembangan dirinya.

Menurut Prayitno dan Erman Amti tujuan utama pemberian layanan informasi BK di sekolah yaitu:

1. Membekali individu dengan berbagai macam pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial budaya;

² M. Deni Siregar, "Pemberian Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di MA Nw Wanasaba", Vol. 7 No. 1 (Juni 2012), h. 57-74 (On-line) tersedia di: <http://journal.hamzahwadi.ac.id>

³ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 260.

2. Memungkinkan individu dapat menentukan arah hidupnya. Syarat dasarnya untuk dapat menentukan arah hidup adalah apabila mengetahui apa (informasi) yang harus dilakukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada itu;
3. Setiap individu adalah unik, memberikan pemahaman tentang diri siswa yang secara psikologi unik, berbeda antara satu dengan yang lain, dalam berbagai hal juga berbeda. Dengan pembedaan dan keunikan ini maka pengembangan diri dan kemampuannya juga berbeda-beda.⁴

Selain itu, layanan informasi juga bertujuan untuk mengembangkan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap layanan informasi yang diperlukannya dapat memungkinkan individu, sebagai berikut: (a) mampu memahami dan menerima diri dan lingkungan secara objektif, positif, dan juga dinamis; (b) mengambil keputusan; (c) mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang lebih berguna sesuai dengan keputusan yang diambil; (d) mengaktualisasikan dirinya secara terintegrasi.⁵

Dari berbagai pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa tujuan diberikannya layanan informasi untuk peserta didik adalah agar peserta didik dapat memperoleh informasi yang relevan sebagai masukan untuk peserta didik yang akan menambah pemahaman tentang dirinya.

⁴ Ade Suhartini Handayani, *"Implementasi Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Jejaring Sosial Facebook di MAN Yogyakarta III"*, h. 34. (On-line) tersedia di: <http://digilib.uin-suska.ac.id>

⁵ Mugiarto, Heru, *Bimbingan dan Konseling*, (Semarang: Upt Unnes Press, 2009). h. 40

c. Fungsi Layanan Informasi

Layanan informasi berfungsi untuk membekali peserta didik dengan adanya pengetahuan dan pemahaman berbagai hal yang berguna untuk aktualisasi peserta didik.

Menurut Mugiarto, “fungsi utama dari layanan informasi adalah fungsi pemahaman dan pencegahan”.⁶ Fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling adalah pemahaman tentang diri peserta didik beserta permasalahannya oleh peserta didik sendiri dan oleh pihak-pihak lain yang membantu peserta didik.

d. Teknik Layanan Informasi di Sekolah

Pemberian layanan informasi kepada peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti ceramah, diskusi, karyawisata, buku panduan, konferensi karir dan media. Berikut adalah penjelasannya:

1) Ceramah

Ceramah merupakan metode pemberian layanan informasi yang paling sederhana, murah dan mudah dalam arti bahwa metode ini dilakukan oleh setiap petugas bimbingan disekolah;

2) Diskusi

Diskusi dapat diorganisasikan oleh peserta didik sendiri maupun oleh konselor atau guru disekolah. Konselor dan guru bertindak sebagai pengamat dan memberikan pengarahan untuk melengkapi informasi yang dibahas dalam diskusi tersebut;

⁶ *Ibid.*

3) Karyawisata

Karyawisata dimaksudkan untuk membantu peserta didik mengumpulkan informasi-informasi dan mengembangkan sikap-sikap yang positif, menghendaki peserta didik berkontribusi secara penuh baik dalam persiapan maupun dalam pelaksanaan terhadap objek yang dikunjungi;

4) Buku panduan

Buku panduan kerja bagi karyawan dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan informasi yang berguna;

5) Konferensi karir

Dalam konferensi karir narasumber dari kelompok-kelompok usaha, dinas lembaga pendidikan dan lain-lain mengadakan penyajian tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan atau pekerjaan yang diikuti oleh peserta didik; dan

6) Media

Penyampaian informasi dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, media audio-visual dan media elektronik.⁷

Berdasarkan dari beberapa teknik diatas penulis menggunakan layanan informasi melalui media audio-visual berupa video tentang pengaruh negatif terhadap game online sebagai

⁷ Prayitno dan Erma Amti. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 269-271

penunjang dengan tujuan supaya pemanfaatan waktu lebih efisien dan peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan, dalam Qur'an surat An-Nisa (04) ayat 63:

أُولَٰئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ
وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا ﴿٦٣﴾

Artinya :Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan Katakanlah kepada mereka Perkataan yang berbekas pada jiwa mereka.

2. Media

a. Pengertian Media

Menurut Bahri Djamarah, dalam bahasa Latin kata media berasal dari *medio*, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Sadiman menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses-proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna.⁸

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu seperti alat, benda, lingkungan, dan lain-

⁸ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", Jurnal Ekonomi & Pendidikan, vol. 8, no. 1 (2011).

lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan bagi peserta didik.

b. Jenis-jenis Media

Dalam proses pemberian layanan informasi, terdapat beberapa jenis media yang perlu untuk diketahui. Jenis media pemberian layanan informasi yang dimaksud diantaranya yaitu:⁹

a) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia.

b) Media Visual

Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar, yang didalamnya berisikan pesan, informasi yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau informasi yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 5.

c. Manfaat Media

Manfaat dari media dalam pemberian layanan informasi bagi peserta didik antara lain¹⁰:

- 1) Pemberian layanan informasi akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Layanan informasi akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menjadi lebih baik.
- 3) Metode pemberian layanan informasi akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru bimbingan dan konseling, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru bimbingan dan konseling tidak kehabisan tenaga.

3. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media video dapat diartikan sebagai media audio visual. Media video telah banyak yang menggunakan sebagai keperluan mulai dari hiburan sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media audio visual dapat membuat proses komunikasi dan pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual, jelas menggunakan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran berlangsung.

¹⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), h. 2

Perangkat yang digunakan adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik¹¹. Media video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap¹².

b. Karakteristik Media Video

Ada beberapa karakteristik dari media video yaitu:

1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video peserta didik dapat memahami pemberian layanan informasi secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

¹¹ Muhibuddin Fadhli. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran 3, no. 1 2015, hal. 24-29

¹² Annisatul Mufarokah, Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta: TERAS, 2009)

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan layanan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar *representatif*, misalnya materi simulasi atau demonstrasi.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai dengan materi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal dan individual

Video dapat digunakan oleh peserta didik secara individual dan dapat pula digunakan secara klasikal.

c. Tujuan dan Fungsi Media Video

Tujuan dari media video sebagai pemberian layanan informasi bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun guru bimbingan dan konseling.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Adapun fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi peserta didik kepada isi dari materi layanan informasi.
- b) Dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap peserta didik pada saat menyimak tayangan yang ada di video.
- c) Membantu pemahaman dan ingatan bagi peserta didik.¹³

B. Adobe Premiere

1. Pengertian Adobe Premiere

Adobe premiere merupakan program video editing yang dikembangkan oleh Adobe Program ini sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. *Adobe*

¹³ Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash", *Jurnal Education* Vol. 10 No. 2 (2015). h. 262-279.

Premiere lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio, sedangkan untuk animasi dapat memakai *Adobe After Effect*. *Adobe Premiere* dapat digabungkan oleh multimedia lainnya seperti *3D Studio Max*, *After Effect*, *Adobe Photoshop* dan *Utility Multimedia* lainnya. Program *Adobe Premiere* adalah bagian dari *Adobe Creative Suite*, sebuah rangkaian desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems*.¹⁴

2. Beberapa Fitur *Adobe Premire*

Ada beberapa fitur yang ditawarkan oleh *Adobe Premiere* ini diantaranya yaitu:

- a) Shift+2 untuk memutar klip video terbaru di source monitor
- b) Mengotomatiskan judul klip terbaru untuk diurutkan
- c) Mengambil klip dengan menekan Alt + klik untuk membuat duplikatnya di Timeline
- d) Gunakan media browser untuk mengimpor klip
- e) Pengeditan untuk mengatur ulang klip di Timeline
- f) Audio gain atau penyesuaian tingkat audio
- g) Pengeditan *Top and Tail*
- h) Master clip effects
- i) *Saving Presets*.¹⁵

¹⁴ Eka Nanda Muttaqin, Bambang Eka Purnama, "Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan Software *Adobe Premiere* Di SMK Wisudha Karya Kudus" *Journal Speed*, Vol. 4 No. 1, (2012)

¹⁵ *Ibid.*

3. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan produk video pengaruh dampak negatif *Online Game* dapat digunakan dimanapun sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan bagi guru Guru Bimbingan dan Konseling nanti nya. Program yang dipilih untuk mengembangkan video pengaruh dampak negatif *Online Game* yaitu *Adobe Premiere*.

Spesifikasi komputer yang diperlukan untuk dapat menjalankan video pengaruh negatif *online game* dengan baik adalah sebagai berikut:

- a) Intel Core2 Duo atau AMD Phenom II *processor* dan hanya suport OS 64-bit
- b) 8 GB RAM (16 GB direkomendasikan)
- c) 1280 x 800 display
- d) 7200 RPM Kecepatan *hard drive*

4. Kekurangan *Adobe Premiere*

Ada beberapa kekurangan dari aplikasi *Adobe Premiere*, yaitu:¹⁶

- a. Fitur *Title Maker* kurang mumpuni.
- b. Kurang baik mengedit suara.
- c. Membutuhkan banyak *Plug-In* Efek.
- d. Tidak dapat menyimpan file video secara langsung melainkan harus melalui proses rendering.

¹⁶ *Ibid.*

C. Pengaruh Dampak Negatif *Online Game*

1. Pengertian *Online Game*

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “permainan”, *Game* dibuat sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. Hal ini menyebabkan gamer seperti bermain langsung di dunia *game*. Semakin interaktif, nyata gambar, dan akan membuat *game* semakin diminati.

Wahadi dan Widayanti mengatakan bahwa prinsipnya “*game* memiliki sifat seduktif yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor secara berjam-jam.” Apalagi *Online Game* sudah dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu, *Online Game* menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus-menerus memainkannya, dan menyebabkan individu tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktifitas sehari-hari, sikap kurang memiliki kontrol diri yang baik terhadap *Online Game*.¹⁷

2. Tipe-tipe *Online Game*

Tipe-tipe *Online Game* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

a. *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini

¹⁷ Detria, “Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Online Game*”. (Skripsi Mahaperta Didik Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)

mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

b. *Real-Time Strategy*

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

c. *Croos-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercorver* dapat dimainkan secara *Online* dari PC maupun *hardware/console Game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *Online*.

d. *Browser games*

Merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *firefox*, *opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat dimainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

Adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.¹⁸

¹⁸ Laufi Dian Deodo Saputra, “Makalah Dampak Negatif Game Online Terhadap Kaum Remaja”, (On-line) tersedia di: <http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.ht...>, (diakses pada tanggal 22 Maret 2019 jam 19.12)

3. Dampak Negatif *Online Game*

Online game jika tidak segera diatasi maka dapat menimbulkan banyak dampak negatif. Teknologi tidak akan selamanya berdampak positif, tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Hal ini dapat berdampak juga pada karir seorang peserta didik, dimana peserta didik tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa *Online Game* yang berlebihan secara signifikan berkorelasi dengan ketergantungan psikologis dan perilaku.¹⁹ Ada beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari adanya *Online Game*, yaitu:

a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Anak-anak akan merasa sangat tidak puas saat mereka sedang bermain *online game* dengan jarak jauh, apalagi saat bermain *game* mereka sampai bermain dengan waktu yang tidak sebentar. Hal ini akan menimbulkan efek negatif lainnya, tidak hanya membuat kerusakan pada mata tetapi akan membuat anak terlena karena keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung yang ada dalam diri mereka saat mereka terlanjur bermain *Online Game*. Dengan begitu, mereka akan melupakan waktu untuk mandi, makan, atau bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

¹⁹ Zaheer Hussain, Mark D Griffiths, "Excessive Use Of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study" *International Journal Of Mental Health and Addiction* 7, No. 4 (2009) 563.

b. Membuat anak malas belajar

Jika orang tua membiarkan anak untuk terus bermain *Game* tanpa terkendali, tentu anak-anak akan menjadi orang yang akan mulai malas untuk berangkat sekolah dan belajar karena mereka kekurangan waktu untuk berkonsentrasi dengan penuh dalam belajar yang baik.

c. Mengajarkan kekerasan

Anak-anak biasanya akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya, yang dapat memberikan contoh dan dampak negatif kepada anak. Mereka akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku aktor pada *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan dan itu akan membuat pribadi anak menjadi pribadi yang keras.

d. Berpeluang mengajarkan judi

Bermain *game* tidak jauh-jauh dengan taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena mendapatkan sensasi lain dari bermain *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut, jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan berakibat buruk dan anak dapat menjadi penjudi besar.

e. Beresiko kecanduan

Kecanduan bermain *game* ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengontrol diri dari hasrat bermain, sehingga tidak mampu untuk menghentikan perilaku tersebut. Hilangnya kontrol diri ini membuat pecandu *game* cenderung menomorsatukan gaming dalam hidupnya sehingga akan melakukan berbagai cara untuk dapat menuntaskan hasrat akan candunya, dan dia tidak peduli akan konsekuensi dan resikonya.²⁰

4. Mencegah Dampak *Online Game*

Untuk mencegah seorang anak bermain *Online Game* tentu bukan hal yang mudah. Fasilitas internet yang tersedia dimana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak dapat mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu bermain di rumah, anak juga dapat mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena bermain *Online Game* atau warung internet yang ada disekitar sekolah mereka. Dalam hal ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan orang tua, diantaranya yaitu:

1. Bekerja sama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar peserta didik;
2. Menjalinkan komunikasi informal agar anak dapat terbuka kepada orang tua, sehingga orang tua dapat memberikan pendidikan pada anak tanpa sang anak merasa dihakimi;

²⁰ Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A Plus Books, 2010), h. 45-46

3. Belajar tentang *Online Game*. Sehingga orang tua dapat berdiskusi dengan anak tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan teman-temannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *Online Game*. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan teman mengobrol yang memahami dunia mereka; dan
4. Berikan waktu khusus untuk bermain *Online Game*, dan tegasi anak untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah ditentukan. Ini akan menunjukkan bahwa orang tua tidak sekedar melarang, tetapi memberikan kelonggaran. Disisi lain orang tua mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.²¹

D. Penelitian Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dan terkait dengan “Pengembangan media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* tentang pengaruh dampak negatif *Online Game*”.

1. Hasil Penelitian yang dilakukan Maulidah Hasanah. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui keefektifan penerapan layanan informasi menggunakan media video untuk meningkatkan pemahaman terhadap masa depan karir siswa kelas XI SMA Negeri 3 Lamongan. Berdasarkan perhitungan diketahui hasil mean pre test 145,62 dan mean post test 176,62. Selisih antara hasil mean pre test dan post test adalah

²¹ Iyannehemiah, “*Dampak Game Online Bagi Pelajar*”, (On-line) tersedia di: <https://iyannehemiah.wordpress.com> (diakses pada tanggal 22 Februari 2019)

31, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan informasi menggunakan media video dapat meningkatkan pemahaman terhadap masa depan karir.²²

2. Hasil penelitian Muhibuddin Fadhli. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan prosedur Borg & Gall. Pemrosesan media pembelajaran berbasis video menggunakan software Sony Vegas Pro, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran. Hasil post test menunjukkan bahwa rata prestasi belajar kelompok yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar. Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.²³
3. Hasil Penelitian I Gusti Lanang Agung Kartika Putra, dkk. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yaitu sebuah media video pembelajaran yang layak pakai pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V di SD Negeri 1 Selat. Produk media video pada penelitian ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.²⁴

²² Maulidah Hasanah, "Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Lamongan" (Skripsi Mahapeserta Didik Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya).

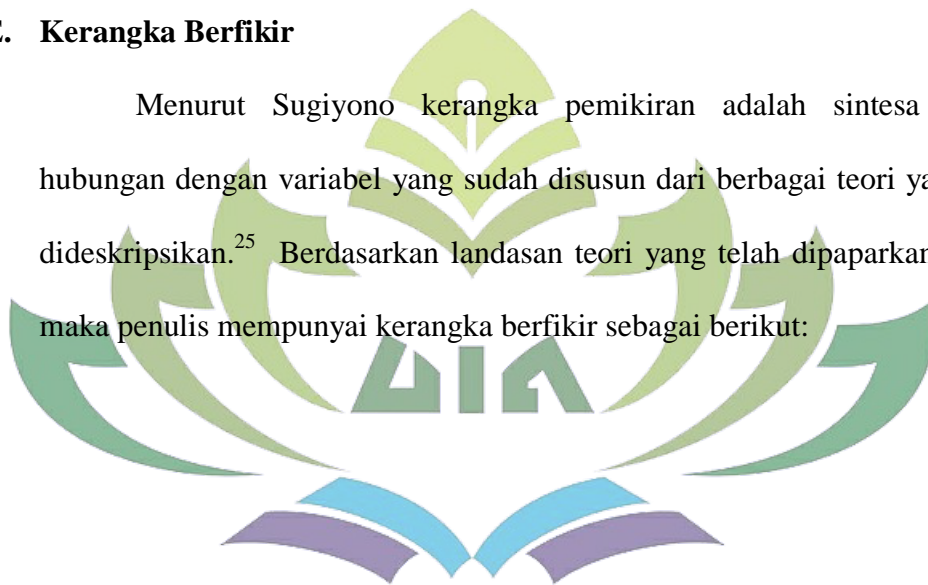
²³ Muhibbuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015) 24-29.

²⁴ I Gusti Lanang Agung Kartika Putra, dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sdn 1 Selat", *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014)

Persamaan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media video, namun perbedaannya adalah pada sisi tujuan penelitian tersebut yaitu penelitian yang akan diteliti ini bertujuan untuk melihat respon kemenarikan peserta didik dalam pengembangan media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* tentang pengaruh dampak negatif *online game*.

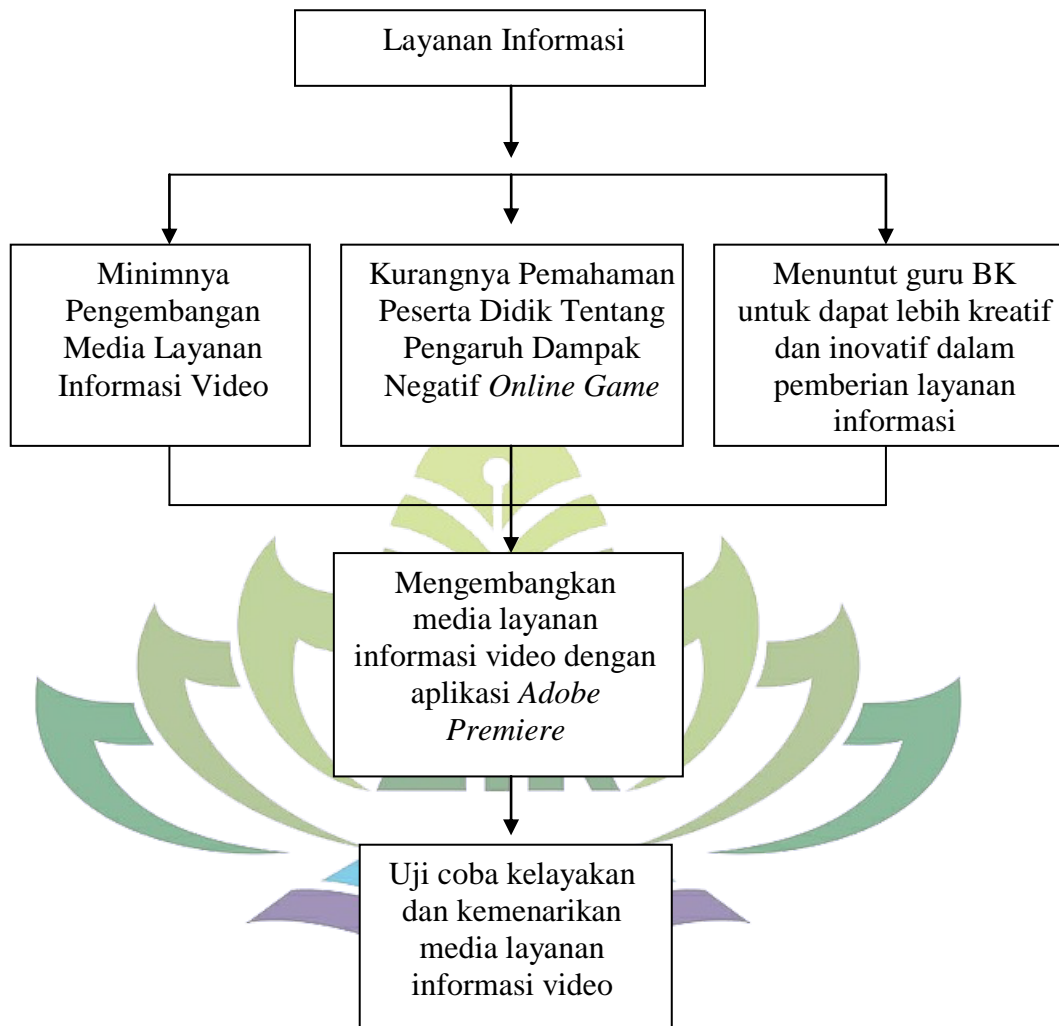
E. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono kerangka pemikiran adalah sintesa tentang hubungan dengan variabel yang sudah disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.²⁵ Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mempunyai kerangka berfikir sebagai berikut:



²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2017), h. 95

Gambar 1
Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian R&D dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari teman, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.²

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.³ Robert Marbie Brach (2009) mengembangkan *Intructional Design* (Desain

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet.10, 2010), h. 407

² *Ibid.*

³ I Made Teguh, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h.78

Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*⁴.

Gustafan dan Branch mengatakan bahwa dalam pengembangan dan pembelajaran atau *instructional development*, inti utamanya proses ADDIE, yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain satu set spesifikasi untuk lingkungan pembelajar yang efektif, efisien, dan relevan, pengembangan semua materi untuk pembelajar dan mengatur materi tersebut, pelaksanaan intruksi yang dihasilkan, evaluasi formatif dan sumatif baik hasil pengembangan.⁵

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* tentang pengaruh dampak negatif *Online Game* peserta didik.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ada beberapa unsur, yaitu:

1. Ahli

Ahli dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media layanan informasi video yang terdiri dari dua ahli yaitu:

⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet.10, 2010), h.38

⁵ Nancy Angko and Mustaji, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya", *Jurnal Kwangsan* 1, no. 1 (2013) 1-5

a. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang akan memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian tidak hanya dalam segi materi saja tetapi dalam segi penyajian dan bahasa juga akan dinilai. Selain memberikan penilaian ahli materi juga akan memberikan masukan perbaikan terhadap video yang telah dibuat.

b. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Dosen mata kuliah pemograman komputer. Penilaian dari ahli media dititik beratkan oleh penyajian aplikasi yang telah dibuat apakah sudah memasuki kategori standar video yang baik atau belum. Selain memberikan penilaian ahli media juga akan memberikan masukan perbaikan terhadap video yang telah dibuat.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dosen mata kuliah Bahasa Indonesia yang akan memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam media layanan informasi. Penilaian dari ahli bahasa dititik beratkan pada penggunaan bahasa di dalam media layanan informasi yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) atau belum.

2. Praktisi Pendidikan

Praktisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru bimbingan dan konseling di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Praktisi ini akan memberikan penilaian hasil media layanan informasi video yang telah dikembangkan oleh penulis, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media layanan informasi video yang telah dikembangkan.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba media layanan informasi video ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

C. Lokasi Penelitian

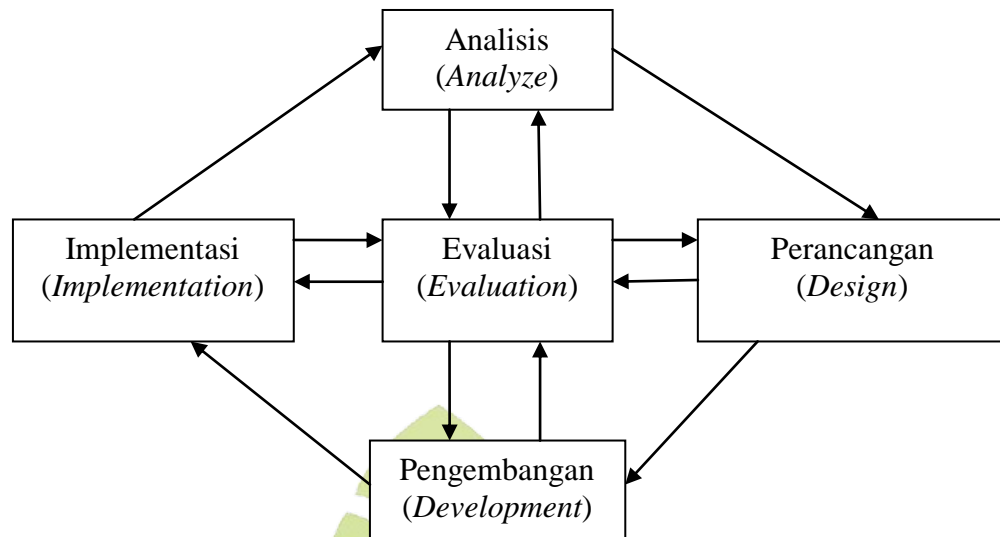
Lokasi penelitian ini dilakukan dengan observasi di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media layanan informasi video ini, prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada diagram berikut⁶:

⁶ I Made Tegeh, I Made Kirana, “*Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*”, ISSN: 1829-5282.

Gambar 2
Diagram Tahapan Model ADDIE



Dari diagram tahapan Model ADDIE di atas, berikut penjelasan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilan, serta aspek lain yang terkait, (c) melakukan analisis potensi yang dimiliki di sekolah yang digunakan dalam penelitian, (d) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam sebuah pengembangan video, tahap desain video merupakan tahap perencanaan yang dilakukan oleh seorang pengembang untuk

menentukan isi video, materi dalam video, konsep video, durasi dalam video.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan penyusunan media video. Kegiatan pengumpulan materi, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah video dinyatakan valid dan layak, maka video pengaruh dampak negatif *Online Game* ini diimplementasikan kepada peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 bandar lampung. Uji coba ini dilakukan dengan cara peserta didik melihat dan menonton video tersebut untuk menerima informasi dan menambah pemahaman tentang dampak negatif *Online Game*. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik yang telah menonton video tentang dampak negatif *Online Game*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan penggunaan media layanan informasi video tentang dampak negatif *Online Game*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, video dampak negatif *Online Game* perlu dievaluasi. Evaluasi diperoleh dari angket peserta didik, wawancara Guru BK, dan catatan lapangan. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan

masukannya peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi karena mungkin masih terdapat kekurangan-kekurangan pada media video dampak negatif *Online Game* tersebut. Berdasarkan keseluruhan proses, maka media layanan informasi video yang dikembangkan diharapkan layak digunakan peserta didik untuk memberi pemahaman kepada peserta didik tentang dampak negatif *Online Game* karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan isi, bahasa, kegrafisan dan kesesuaian dengan aspek kepraktisan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media layanan informasi ini menggunakan dua jenis, yaitu wawancara, kuisioner (angket) dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk teknik pengumpulan data apabila penulis akan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan juga jika penulis ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.⁷ Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh guna sebagai masukan untuk mengembangkan media layanan informasi video yang dikembangkan melalui *Adobe Premiere*.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet.10, 2010), h. 193-194.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dapat dijawab.⁸ Angket digunakan pada saat uji kelayakan dan uji coba media layanan informasi video yang telah dikembangkan. Evaluasi pengembangan media layanan informasi video dengan menggunakan *Adobe Premiere* dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Sedangkan uji coba media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* dengan memberikan angket peserta didik uji coba lapangan. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket positif yaitu hasil skor tertinggi angket dikategorikan dalam angka terbaik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi kecenderuan dalam penelitian dan praktek mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Dokumen yang diambil sebagai data seperti surat-menyurat, foto-foto dan data-data yang ada di sekolah tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

⁸ *Ibid*, h. 199.

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara kepada guru bimbingan dan konseling serta peserta didik untuk mengetahui Media seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Instrumen Validasi Ahli

a. Instrumen Validasi Ahli Media, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian Media layanan informasi Video menggunakan *Adobe Premiere*.

b. Instrumen Validasi Ahli Materi, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian evaluasi dalam media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere*.

3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang diberikan kepada peserta didik. Angket uji aspek kemenarikan berupa media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini yakni menguraikan pendapat, tanggapan dan saran dari validator yang diperoleh dari hasil lembar validasi. Pada tahapan uji coba digunakan angket terbuka sebagai pemberian kritik, saran, masukan dan perbaikan. Dari hasil analisis deskriptif tersebut digunakan untuk memutuskan tingkat ketetapan, kemenarikan produk dan

keefektifan media video. Data yang dihasilkan dari angket adalah data kualitatif berupa Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu fenomena sosial.⁹

Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skor 1 terendah dan skor tertinggi 5.

1) Angket Validasi Ahli

Instrument validasi berisi pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Nilai akhir suatu butir merupakan persentase nilai rata-rata dari perindikator dari seluruh jawaban validator. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata perindikator adalah sebagai berikut:¹⁰

Tabel. 1
Kriteria skor yang digunakan penelitian pengembangan
dalam memberikan penilaian pada media video
Skor Penilaian

1	2	3	4	5
Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Untuk menentukan hasil dari persentase skor penilaian digunakan rumus perhitungan ialah sebagai berikut:

$$\frac{\sum Xi}{n}$$

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet.10, 2010), h. 134.

¹⁰ *Ibid*, h. 280.

Keterangan :

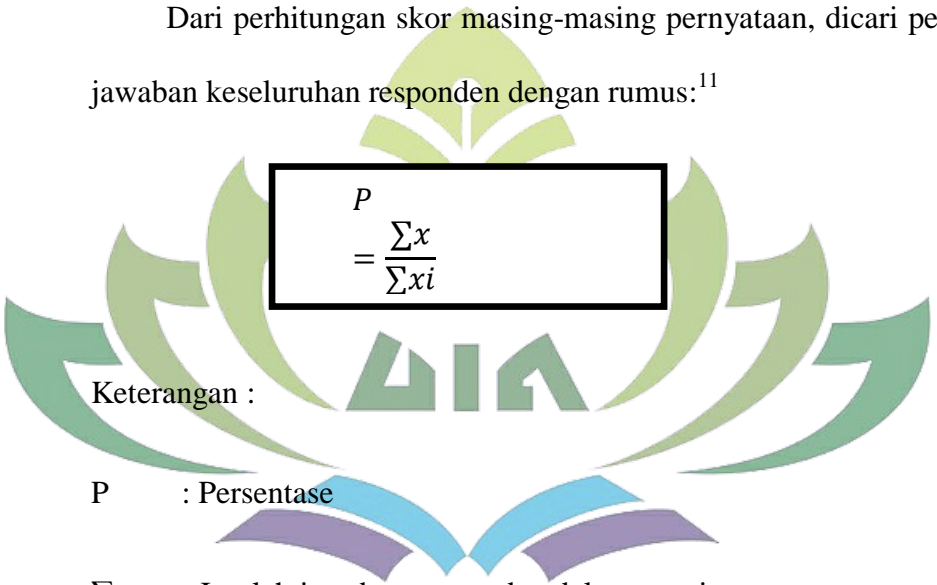
Me : Mean (rata-rata)

Σ : Epsilon (Baca Jumlah)

Xi : Nilai x ke i sampai ke n

n : Jumlah Individu

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:¹¹



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Kemudian dicari persentase kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

¹¹ Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 7.

Tabel 2Kriteria Interpretasi Respon Validator¹²

Skor Bahan Ajar	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Pada tabel tersebut, menunjukkan semakin tinggi nilai rata-rata interpretasi maka validitas/kelayakan media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* pada materi pengaruh dampak negatif *Online Game* semakin tinggi.

2) Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Angket pendidik dan peserta didik menggunakan skala *likert* dengan penilaian sebagai berikut:¹³

- a) Jawaban Sangat Tinggi/ Sangat Setuju diberi skor 5
- b) Jawaban Tinggi/ Setuju diberi skor 4
- c) Jawaban Cukup/ Setuju diberi skor 3
- d) Jawaban Rendah/ Tidak Setuju diberi skor 2
- e) Jawaban Sangat Rendah/ Sangat Tidak Setuju diberi skor 1.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (bandung: alfabeta, 2017), 166.

¹³ Sugiyono, *Ibid*, 167.

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Penentuan kriteria interpretasi skor angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik¹⁴

Skor Bahan Ajar	Kriteria
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Cukup Setuju
21%-40%	Tidak Setuju
0%-20%	Sangat Tidak Setuju

¹⁴ Sugiyono, *Ibid*, 166.

Dari skala persentase kelayakan di atas bahwa semakin rendah skor yang diberikan maka produk yang dikembangkan dianggap kurang layak untuk digunakan. Jika semakin tinggi skor yang diberikan maka produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* yang sudah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta telah diuji coba dengan peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Pengembang membuat produk video menggunakan *Adobe Premiere* ini berkolaborasi dengan yang ahli di bidang Komputer yaitu M. Ridho Tri Putra, S.Kom.

1. *Analyze* (Hasil analisis)

Hasil analisis yang sudah dilakukan dipergunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam membuat media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diadakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru Bimbingan dan Konseling kelas XI yang bernama Ibu Yulia Malinda Sari, S.Pd. Indikator pertanyaan yang terdapat dalam wawancara adalah mengenai bagaimana pemberian

layanan informasi disekolah tersebut terutama tentang pengaruh dampak negatif *Online Game* itu sendiri. Hasil analisis kebutuhan yaitu masih kurangnya penggunaan media yang menarik yang bertujuan sebagai media layanan informasi yang dapat menambah wawasan peserta didik dalam menampung informasi yang didapatkan, sehingga memungkinkan pengembang mengembangkan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*.

b. Analisis Spesifikasi

Pada pembuatan video ini memerlukan beberapa perangkat lunak sebagai media pengembangan. Media ini dibuat menggunakan program utama *Adobe Premiere*, selain itu pembuatan video ini juga menggunakan program pendukung yaitu, *Adobe After Effect* dan *Adobe Audio Audition*. Penggunaan media layanan informasi video ini digunakan oleh peserta didik dalam penerimaan informasi tentang pengaruh dampak negatif *Online Game*.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh yaitu, peserta didik belum pernah diberikan layanan informasi tentang pengaruh dampak negatif *Online Game*. Pengembangan media layanan informasi dikembangkan dengan memperhatikan karakter peserta didik, karakter peserta didik yang dapat diperhatikan antara lain perkembangan diri, hubungan antara pribadi, sosial, nilai-nilai dan

moral serta penerimaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Analisis tersebut pengembang akan menyesuaikan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

a. Penyusunan Kerangka pada Media

Pada video ini diberikan musik latar yang bisa diperdengarkan selama menggunakan media. Penyusunan ini berupa desain tampilan media layanan informasi video yang meliputi:

1) Bagian intro (pembuka)

Bagian intro (pembuka) terdiri dari 2 *slide*. *Slide* pertama berisi logo UIN Raden Intan Lampung, nama jurusan, fakultas dan tahun ajaran.



Gambar: 3 *Tampilan Pembuka*

Slide yang kedua berisi judul media layanan informasi video, nama penulis, dan pembimbing penulis.



Gambar: 4 *Tampilan Judul Materi*

2) Bagian isi (Materi)

Materi tidak hanya berupa tulisan tetapi ada ilustrasi dari video dan dijelaskan melalui Audio.



Gambar: 5 *Tampilan Pengertian Online Game*

Tampilan pertama materi tentang pengertian *Online Game*. Penjelasan melalui Audio dari penulis tidak menggunakan tulisan di video.



Gambar: 6 Tampilan Materi Dampak Negatif Online Game

Kemudian dilanjutkan materi kedua yaitu berupa dampak-dampak negatif dari bermain *Online Game*.



Gambar: 7 Tampilan Gejala Kecanduan Online Game

Materi yang ketiga yaitu menjelaskan gejala-gejala akibat kecanduan bermain *Online Game*.



Gambar: 8 Materi Mengatasi Kecanduan Online Game

Materi terakhir yaitu menjelaskan tentang cara mengatasi kecanduan bermain *Online Game*.

3) Bagian Penutup

Bagian penutup yaitu berupa profil penulis.



Gambar: 9 Tampilan Profil Penulis

b. Perancangan Penyajian Materi

Penyajian materi dalam media ini sesuai dengan indikator yang ada.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa angket (kuesioner) yang disusun untuk mengevaluasi media yang telah dibuat. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing angket. Instrumen tersebut diantaranya angket evaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Angket tersebut diberikan kepada para ahli ketika mereview media sebelum diujicobakan di lapangan. Sedangkan angket setelah uji coba diberikan kepada praktisi pendidikan dan peserta didik berupa angket respon terhadap media.

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya dilakukan evaluasi. Kerangka dalam media ini meliputi bagian intro (pembuka), bagian isi (materi) dan bagian penutup. Materi pada media ini sesuai dengan indikator yang ada. Pembuatan video ini menggunakan *Adobe Premiere*. Instrumen penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan serta peserta didik. Perancangan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan selanjutnya disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada para ahli, praktisi pendidikan untuk mengetahui kualitas produk. Serta angket untuk peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

a. Pembuatan video

1) Bagian intro (pembuka)



Gambar: 10 *Tampilan Pembuka*

Seperti yang terlihat pada gambar bagian intro dibuat dengan menggunakan logo UIN Raden Intan Lampung, beserta Jurusan, Fakultas, dan Tahun Ajaran. Setelah tampilan intro selanjutnya adalah judul materi, nama pengembang dan nama pembimbing skripsi penulis. Tampilan Judul materi dapat dilihat dibawah ini.



Gambar: 11 *Tampilan Judul Materi*

2) Bagian isi (materi)

Menu berikutnya adalah materi. Tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar berikut ini:

a. Penjelasan tentang *Online Game*

Penjelasan *Online Game* berupa video ilustrasi menggunakan audio dari pengembang.



Gambar: 12 *Isi materi video*

b. Studi kasus orang kecanduan *Online Game*

Video ini berisi kisah nyata orang kecanduan akibat bermain *Online Game*.



Gambar: 13 Studi Kasus Kecanduan Online Game

c. Dampak Negatif *Online Game*

Pada pokok bahasan ini ada beberapa dampak negatif dari bermain *Online Game*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar: 14 Tampilan Materi Dampak Negatif Online Game

d. Gejala Kecanduan *Online Game*

Selanjutnya pokok bahasan gejala-gejala kecanduan *Online Game*. Untuk tampilan pokok bahasan dapat dilihat gambar dibawah ini.



Gambar: 15 *Tampilan Gejala Kecanduan Online Game*

e. Mengatasi Kecanduan *Online Game*

Pokok bahasan terakhir merupakan cara mengatasi kecanduan *Online Game*. Untuk tampilan pokok bahasan dapat dilihat gambar dibawah ini.



Gambar: 16 *Tampilan Mengatasi Kecanduan Online Game*

3) Bagian Penutup



Gambar: 17 Tampilan Profil Penulis

b. Hasil Evaluasi Validator

Adapun hasil review dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa berupa saran dan masukan, bentuk kesalahannya diprinci sebagai berikut:

1) Evaluasi ahli media

Tabel: 4 Evaluasi Ahli Media

No	Ahli Media	Bagian	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Fredi Ganda Putra, M.Pd	Pembuka	Profil penulis letakkan diakhir video	Sebaiknya profil penulis diletakkan diakhir video.

2) Evaluasi ahli materi

Tabel: 5 Evaluasi Ahli Materi

No	Ahli Materi	Bagian	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Andi Thahir, M.A.,Ed.D	Pembuka	Tambahkan nama jurusan	
		Materi	Tambahkan studi kasus kecanduan Online Game	Sebaiknya tambahkan contoh nyata orang kecanduan Online Game di dalam Video
			Ulang rekaman suara	Sebaiknya suara pemateri dari awal sampai akhir harus rata.
			Tambahkan durasi video	Video ditambahkan durasinya

3) Evaluasi ahli bahasa

Tabel: 6 Evaluasi Ahli Bahasa

No	Ahli Media	Bagian	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Dedi Satriawan, M.Pd		Ulang rekaman suara	Sebaiknya suara pemateri dari awal sampai akhir harus rata.
		Pembukaan	Tambahkan judul materi di pembukaan	Sebaiknya pembukaan diberi judul materi

c. Hasil Penilaian Angket Validasi

Validasi produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan oleh 5 orang validator dari 3 macam ranah validasi, yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui respon terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen validasi menggunakan *skala Likert*. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

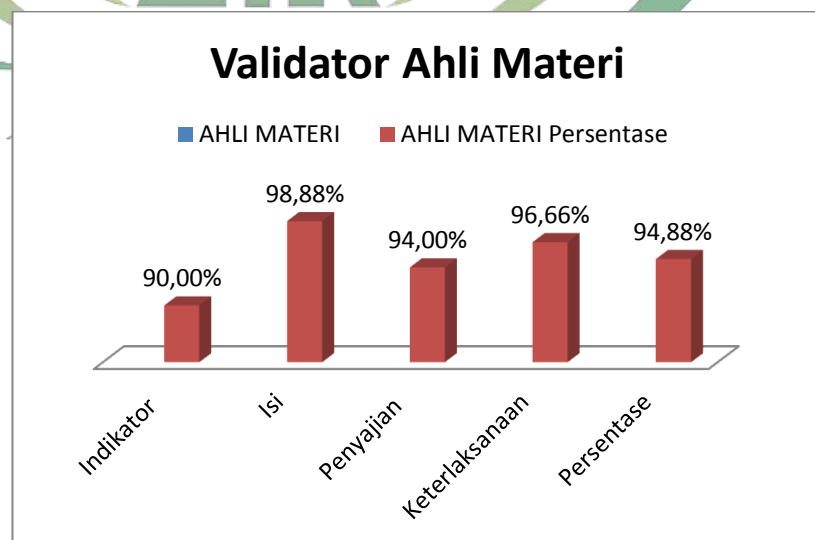
Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media layanan informasi video beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi indikator, isi, penyajian, dan keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media layanan informasi video beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel: 7 Data hasil validasi penilaian ahli materi

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor (%)	Kategori
Indikator	27	30	90,00%	Sangat Baik
Isi	89	90	98,88%	Sangat Baik
Penyajian	47	50	94,00%	Sangat Baik
Keterlaksanaan	29	30	96,66%	Baik
Jumlah Total			192	
Skor Maksimal			200	
Persentase			94,88%	
Kriteria Interpretasi			Sangat Baik	

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi diperoleh pada aspek indikator memperoleh jumlah 27 dengan skor

maksimal 30 serta persentase 90,00%, aspek isi memperoleh jumlah 89 dengan skor maksimal 90 serta persentase 98,88%, aspek penyajian memperoleh jumlah 47 dengan skor maksimal 50 serta persentase 94,00%, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 29 dengan skor maksimal 30 serta persentase 96,66%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 94,88%, dengan kategori sangat baik dari jumlah 192, dengan skor maksimal 200. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan. Hasil data penilaian ahli materi selain disajikan dalam bentuk tabel, juga dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik: 18 Penilaian Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media layanan informasi video beserta lembar angket penilaian yang diisi oleh para ahli media. Penilaian ahli media meliputi keterlaksanaan, tampilan, penyajian, dan keterlibatan yang dilakukan menyerahkan media layanan informasi video beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media.

Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

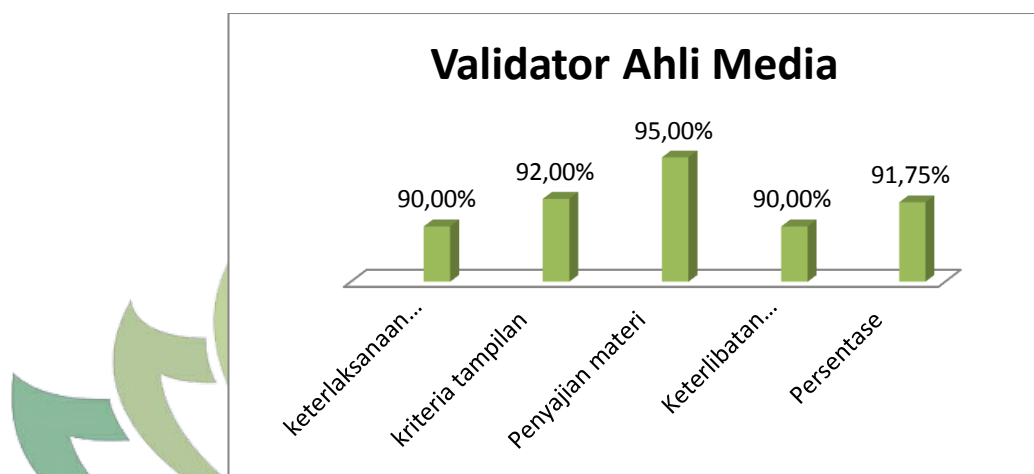
Tabel: 8 Data hasil validasi penilaian ahli media

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor (%)	Kategori
Keterlaksanaan	50	50	90,00%	Sangat Baik
Tampilan	46	50	92,00%	Sangat Baik
Penyajian	19	20	95,00%	Sangat Baik
Keterlibatan	27	30	90,00%	Sangat Baik
Jumlah Total			142	
Skor Maksimal			150	
Persentase			91,75%	
Kriteria Interpretasi			Sangat Baik	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media diperoleh pada aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 50 dengan skor maksimal 50 serta persentase 90,00%. Aspek tampilan memperoleh jumlah 46 dengan skor maksimal 50 serta persentase 92,00%. Aspek penyajian memperoleh jumlah 19 dengan skor maksimal 20 serta persentase 95,00%. Dan terakhir aspek keterlibatan memperoleh jumlah 27 dengan skor

maksimal 30 serta persentase 90,00%. Berdasarkan perentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91,75% dengan kategori sangat baik dari jumlah 142 dengan skor maksimal 150.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik: 19 Penilaian Ahli Media

3) Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi oleh ahli bahasa mencakup 2 aspek penilaian dengan 15 pernyataan. Pada proses validasi ahli bahasa terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki dan disempurnakan agar lebih baik dalam penggunaan sebagai media layanan informasi.

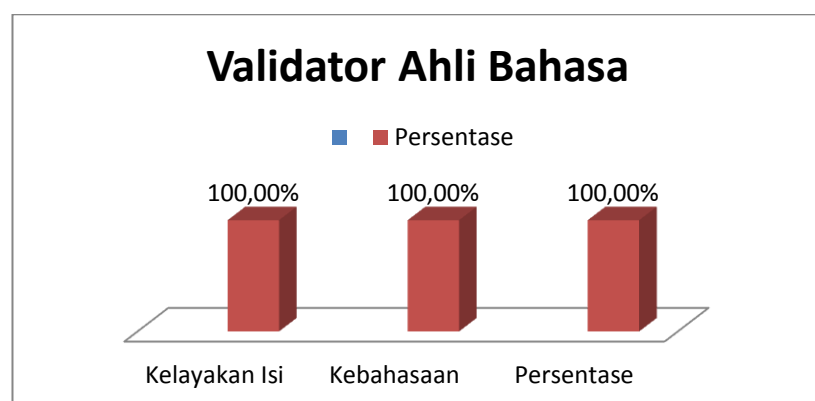
Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel: 9 Data hasil validasi penilaian ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor (%)	Kategori
Kelayakan Isi	30	30	100%	Sangat Baik
Kebahasaan	45	45	100%	Sangat Baik
Jumlah Total			75	
Skor Maksimal			75	
Persentase			100%	
Kriteria			Sangat Baik	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli bahasa diperoleh pada aspek kelayakan isi memperoleh jumlah 30 dengan skor maksimal 30 serta persentase 100% dan aspek kebahasaan memperoleh jumlah 45 dengan skor maksimal 45 serta persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 100% dengan kategori sangat baik dari jumlah 75 dengan skor maksimal 75. Hal ini dikarenakan menurut beliau penggunaan bahasa dalam video tersebut sudah sangat baik dan penilaian pada materi video sudah sesuai dengan aturan EYD.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.

**Grafik: 20** Penilaian Ahli Bahasa

4) Evaluasi Praktisi Pendidikan

Menurut praktisi pendidikan penyajian materi sudah sesuai dengan indikator yang ada. Tampilan video juga menarik dan kualitas suara juga sudah sangat baik. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan sudah dalam kategori baik sehingga media dapat dilanjutkan pada tahapan *Implementation* (implementasi) untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta didik.

d. Revisi Pembuatan Video

Setelah media di review oleh para ahli, kemudian dilakukan revisi yang disarankan oleh ahli materi yaitu Bapak Andi Thahir, M.A.,Ed.D yaitu menambahkan nama jurusan di bagian intro. Gambar sebelum dan sesudah revisi disajikan pada gambar-gambar dibawah ini.



Gambar: 21 *Tampilan Intro sebelum Revisi*



Gambar: 22 *Tampilan Intro sesudah Revisi*

Selanjutnya masukan oleh Bapak Andi Thahir, M.A.,Ed.D yaitu tambahkan studi kasus orang yang kecanduan Online Game di dalam video.



Gambar: 23 *Tampilan Studi kasus sesudah di Revisi*

Dan terakhir masukan dan saran oleh ahli bahasa yaitu Bapak Dedi Satriawan, M.Pd, Tampilkan judul materi di pembukaan.



Gambar: 24 Tampilan Judul Materi sesudah di Revisi

4. Implementation (Tahap Implementasi)

Setelah media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* dinyatakan sangat baik untuk digunakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*. Berikut hasil uji coba yang dilakukan:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

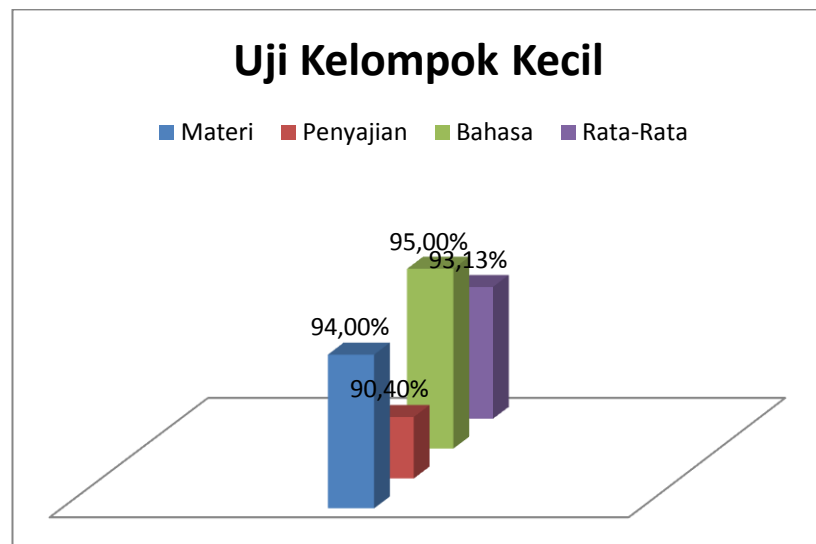
Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji produk dengan skala responden yang lebih kecil. Uji kelompok kecil ini melibatkan 10 peserta didik yang dipilih secara Random atau secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Terdiri dari peserta didik kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan cara memutar video berupa media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* yang telah dikembangkan. Setelah penulis selesai memperlihatkan produk, responden diberikan

angket atau kuisioner untuk menilai produk, hasil respon peserta didik tentang pengembangan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel: 10 Hasil uji coba kelompok kecil peserta didik

No	Aspek	Jumlah Persentase
1	Materi	94,00%
2	Penyajian	90,40%
3	Bahasa	95,00%
Persentase Rata-rata		93,13%
Kriteria Interpretasi		Sangat Setuju

Tabel diatas merupakan hasil uji coba kelompok kecil, produk yang telah dikembangkan mencapai persentase rata-rata 93,13%. Hasil uji coba kelompok kecil, pada aspek materi mencapai 94,00%, aspek penyajian mencapai persentase 90,40%, dan aspek bahasa mencapai 95,00%. Keseluruhan jumlah persentase tersebut mencapai kriteria interpretasi Sangat Setuju, hal ini berarti media layanan informasi video menggunakan *Adobe Premiere* yang dikembangkan oleh pengembang sangat baik digunakan sebagai pemberian layanan informasi tentang dampak negatif *Online Game* pada peserta didik disekolah. Secara garis besar hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik: 25 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

b. Uji Lapangan

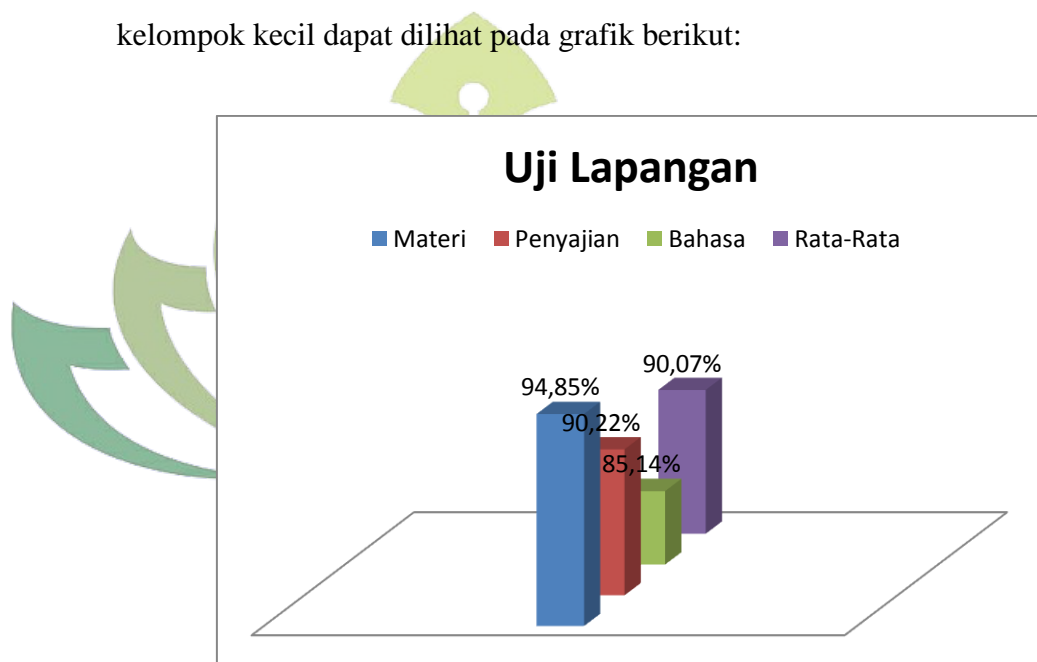
Setelah melakukan uji kelompok kecil, kemudian produk diujikan kembali ke uji lapangan. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk secara lebih luas. Responden pada uji lapangan ini total berjumlah 34 peserta didik, yang terdiri dari kelas XI IPS 2 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel: 11 Hasil uji lapangan peserta didik

No	Aspek	Jumlah Persentase
1	Materi	94,85%
2	Penyajian	90,22%
3	Bahasa	85,14%
Persentase Rata-rata		90,07%
Kriteria Interpretasi		Sangat Setuju

Tabel diatas merupakan hasil uji lapangan, produk yang telah dikembangkan mencapai persentase rata-rata 90,07%. Hasil uji

lapangan, pada aspek materi mencapai 94,85%, aspek penyajian mencapai persentase 90,22%, dan aspek bahasa mencapai 85,14%. Keseluruhan jumlah persentase tersebut mencapai kriteria interpretasi Sangat Setuju, hal ini berarti media layanan informasi video *Adobe Premiere* yang dikembangkan oleh pengembang sangat baik digunakan sebagai pemberian layanan informasi tentang dampak negatif *Online Game* pada peserta didik disekolah. Secara garis besar hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik: 26 Hasil Uji Lapangan

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Setelah media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik di validasi oleh beberapa validator media, materi dan bahasa kemudian media layanan informasi video *Adobe Premiere* diujicobakan pada uji coba kelompok kecil yang diberikan kepada 10 peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar

Lampung dan 34 peserta didik dari 1 kelas yaitu XI IPS 2 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

B. Pembahasan

Dalam proses pengembangan penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang sering digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses penelitian ini bersifat sistematis yang membantu menciptakan dan mengembangkan media secara efektif, menarik, dan efisien dalam lingkungan yang mendukung, baik menggunakan seni, ilmu pengetahuan, maupun teori pembelajaran (*Instructional*). Penelitian ini dijadikan sebagai dasar atau terapan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu untuk mengembangkan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*. Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan ini adalah media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*. Untuk menghasilkan produk video yang maksimal, maka penulis menggunakan tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* yang merupakan singkatan dari komponen penting dalam proses menciptakan desain intruksional itu sendiri.

Tahapan awal yang dilakukan oleh penulis dalam perencanaan yaitu melakukan observasi ke sekolah. Hasil dari observasi dan kemudian di analisis baik analisis kebutuhan, spesifikasi, dan karakter peserta didik yang

dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung diketahui bahwa dalam proses pemberian layanan informasi belum maksimal masih menggunakan metode ceramah dan monoton tanpa menggunakan media sehingga peserta didik memerlukan media layanan informasi yang dapat mereka terima dan mudah dipahami. Tahap berikutnya yang dilakukan penulis yaitu pembuatan bahan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* adalah pengumpulan beberapa informasi dan perangkat lunak dalam proses pembuatan video sebagai layanan informasi.

Tahap berikutnya merupakan tahap perencanaan (*Design*) yaitu penyusunan materi dan konsep media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game*. Tahap selanjutnya yaitu tahap development (hasil pengembangan dan pembuatan produk) seperti tahap pembuatan awal video yang kemudian video di validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa setelah media di validasi kemudian di evaluasi dan di revisi agar media menjadi lebih baik. Berikut adalah hasil validasi oleh para ahli dan kemudian di sebar di lapangan yang terdiri dari guru dan peserta didik.

1. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media mencakup 4 aspek penilaian dengan 15 pernyataan. Pada proses validasi ahli media terdapat beberapa saran dan masukan untuk penulis untuk diperbaiki agar lebih baik dalam penggunaannya sebagai media layanan informasi. Produk yang telah di

revisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Validator mendapatkan hasil penilaian rata-rata dari 2 ahli media sebesar 91,75% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Baik” hal ini dikarenakan media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik mudah dipahami, disusun secara logis dan sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami media.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh materi mencakup 4 aspek penilaian dengan 20 pernyataan. Pada proses validasi ahli materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki dan disempurnakan agar lebih baik dalam penggunaannya sebagai media layanan informasi. Produk yang telah di revisi sesuai saran dan masukan dari para validator menghasilkan penilaian rata-rata persentase dari 2 validator sebesar 94,88% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” hal ini dikarenakan materi yang ada di dalam video sudah sangat baik dan desain media layanan informasi video *Adobe Premiere* menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, dari segi media layanan informasi video sudah sesuai dan baik digunakan dalam proses pemberian layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi oleh ahli bahasa mencakup 2 aspek penilaian dengan 15 pernyataan. Pada proses validasi ahli Bahasa terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki dan disempurnakan agar lebih baik dalam penggunaannya sebagai media layanan informasi. Produk yang telah di revisi sesuai saran dan masukan dari validator menghasilkan rata-rata persentase dari 1 validator sebesar 100% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” hal ini dikarenakan tampilan desain dan cara penggunaan tata bahasa sangat baik. Dengan demikian, dari segi media layanan informasi video *Adobe Premiere* sudah sesuai dan baik digunakan dalam proses pemberian layanan informasi.

4. Respon Praktisi Pendidikan

Menurut praktisi pendidikan penyajian materi sudah sesuai dengan indikator yang ada. Tampilan video juga menarik dan kualitas suara juga sudah sangat baik. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan sudah dalam kategori baik sehingga media dapat dilanjutkan pada tahapan *Implementation* (implementasi) untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta didik.

5. Uji Coba Media

Uji coba produk terdiri uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan tentang media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik yang diberikan pada peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. uji coba

diawali dengan mendemonstrasikan dan menguji coba media layanan informasi video *Adobe Premiere* selanjutnya peserta didik diberikan angket oleh penulis agar diisi sesuai butir pernyataan yang sesuai dengan pendapat mereka tentang media tersebut, hasil angket berguna untuk melihat respon terhadap media layanan informasi video *Adobe Premiere*.

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10 peserta didik dari kelas XI IPS dan XI IPA di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Berdasarkan rekapitulasi dari uji coba kelompok kecil kepada peserta didik kelas XI mendapatkan nilai persentase kemenarikan 93,13% dan dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi video *Adobe Premiere* sangat baik untuk digunakan dalam proses pemberian layanan informasi terutama tentang dampak negatif *Online Game*. Sedangkan uji coba lapangan yang diberikan kepada 34 peserta didik dari kelas XI IPS 2 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Berdasarkan rekapitulasi dari uji coba lapangan kepada peserta didik kelas XI mendapatkan nilai persentase kemenarikan 90,07% dan dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik sangat baik untuk digunakan dalam proses pemberian layanan informasi karena strategi pemberian layanan informasi menekankan peserta didik agar berperan aktif dalam proses penerimaan informasi dimana peserta didik membangun dan menemukan pengetahuan mereka sendiri. Berdasarkan hasil uji coba lapangan penulis menganalisis bahwa peserta didik lebih antusias ketika menggunakan

media layanan informasi video *Adobe Premiere* sebagai penerimaan informasi tentang dampak negatif *Online Game*, peserta didik lebih cepat memahami materi dengan adanya media layanan informasi video.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik sebagai tujuan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pemberian layanan informasi tentang dampak negatif *Online Game*. Sebelum media layanan informasi video dinyatakan layak, ada beberapa tahapan diantaranya uji coba pendidik, kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah dilakukan beberapa tahapan uji coba dan perbaikan sesuai masukan dan saran dari responden maka dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* peserta didik sudah sangat baik dan mendapat respon positif dari responden dan diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses penerimaan informasi khususnya pada materi dampak negatif *Online Game*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah berdasarkan hasil analisis respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata 93,13% dan pada uji lapangan memperoleh persentase rata-rata 90,07% maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori sangat menarik. Kesimpulan didapat bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media layanan informasi.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

Penulis mengharapkan hasil penelitian media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* ini dapat digunakan dalam proses pemberian informasi disekolah sehingga kualitas media layanan informasi berbasis secara keseluruhan menjadi lebih bermanfaat.

2. Saran implementasi

Penulis mengharapkan produk media layanan informasi video *Adobe Premiere* dan dampak negatif *Online Game* ini dapat diimplementasikan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik,

karena media layanan informasi video *adobe premiere* ini mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri karena memuat kegiatan yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam menerima informasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Angko, Nancy and Mustaji. *“Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya”*. *Jurnal Kwangsan* 1, no. 1 (2013) 1-5
- Ardian, Asyhari and Helda Silvia. ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 7.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Billieux, Joel, dkk, “Problematic Involvement In Online Games: A Cluster Analytic Approach” *Journal Computers In Human Behavior* No. 43 (2015): 242-250
- Depag RI, Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahannya, Jakarta: Departemen RI, 2006.
- Detria, *“Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game”*. (Skripsi Mahapeserta Didik Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012)
- Fadhli, Muhibuddin. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 1 2015.
- Febriana, Lucky Chandra. *“Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs”*. SKRIPSI Jurusan Fisika-Fakultas MIPA UM, 2014.
- Handayani, Ade Suhartini. *“Implementasi Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Jejaring Sosial Facebook di MAN Yogyakarta III”*, h. 34. (On-line) tersedia di: <http://digilib.uin-suska.ac.id>
- Hasanah, Maulidah. *“Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir Siswa Kelas XI SMAN 3 Lamongan”*, h. 4. (On-line) tersedia di: <http://ejournal.unesa.ac.id>
- Herudin, *“Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online”* (On-line) tersedia di: <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-doyan-main-game-online>

Hussain, Zaheer, Mark D Graffiths "Excessive Use Of Massively Multi-Player Online Role-playing Games: A Pilot Study" *International Journal Of Mental Health and Addiction* 7 No. 4, (2009): 563

Iyannehemiah, "*Dampak Game Online Bagi Pelajar*", (On-line) tersedia di: <https://iyannehemiah.wordpress.com> (diakses pada tanggal 22 Februari 2019)

John W. Santrock. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga, 2007.

M. Deni Siregar, "*Pemberian Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di MA Nw Wanasaba*", Vol. 7 No. 1 (Juni 2012), h. 57-74 (On-line) tersedia di: <http://journal.hamzahwadi.ac.id>

Mufarokah, Annisatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: TERAS, 2009.

Mugiarso, Heru. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Upt Unnes Press, 2009.

Muttaqin, Eka Nanda, Bambang Eka Purnama. "Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan Software Adobe Premiere Di SMK Wisudha Karya Kudus" *Journal Speed*, Vol. 4 No. 1, (2012)

Novalia dan Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: AURA 2014).

Nurseto, Tejo. "*Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*", Jurnal Ekonomi & Pendidikan, vol. 8, no. 1

Prayitno dan Erman Amti. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika, dkk, "*Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sdn 1 Selat*", *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014)

Saputra, Laufi Dian Deodo. "*Makalah Dampak Negatif Game Online Terhadap Kaum Remaja*". (On-line) tersedia di: <http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.ht...>, (diakses pada tanggal 22 Maret 2019 jam 19.12)

Sari, Yulia Malinda. *Guru Bimbingan dan Konseling kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*. Wawancara dengan peneliti 18 Februari 2019.

- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus Books, 2010.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet.10, 2010).
- Sulistyarini, Mohammad Jauhar. *Dasar-dasar Konseling*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014.
- Tegeh, I Made. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Tegeh, I Made, I Made Kirana. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model”. ISSN: 1829-5282.
- Thahir, Andi, Babay Hirdiyanti, Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Uthrujiyyah Kota Karang” *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 01, no. 02 (2014)
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Wirasmita, Rasyid Hardi, Yupi Kuspani Putra. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash”. *Jurnal Education* Vol. 10 No. 2 (2015).

